



# КОМОЧЕК

ГАЗЕТА ДЛЯ НЕПОСЛУШНЫХ ДЕТЕЙ

## Три птицы Иного мира



Нам в «Комочек» приходят иногда очень хорошие письма. Некоторые хвалят нас, а некоторые ругают. Вот Саша и Галя Грищенко недовольны были, что мы редко игры-бродилки печатаем. Но обижаться не стали, а вместо этого прислали игру «Спаси свою жизнь и мир от славянских богов». Она написана летом про зиму. И вот время подошло. Сегодня мы печатаем ее.

Спасибо вам, ребята.

**Правила игры просты:** ты читаешь предлагаемую ситуацию и парочку вариантов своих действий, выбираешь вариант по душе и двигаешь на тот пункт, номер которого обозначен в тексте. Читать подряд эту историю не имеет смысла, но прежде советуем непременно ознакомиться с ССС — Сказочным Славянским Словарем. Не зная тех, с кем ты встретишься, ты можешь совершить ошибку и попросить о помощи злых или обидеть добрых существ. А они очень нужны будут тебе в пути.

По традиции игра начинается со слов «Представь себе...».

Представь себе, что ты живешь себе, не тужишь, катаешься на санках, веселишься и радуешься каникулам. Однако у тебя есть приятель, который занимается в астрономическом кружке. И вот приятель этот, помешанный на звездах, приходит к тебе, возбужденный до предела:

— Ты знаешь, — говорит он. — та-а-кое творится! Уже 30 января, день давно уже должен был начать увеличиваться, а он все такой же, как и 6 декабря! Астрономы все с ума сходят. Да и нам невесело будет. Так и весна никогда не наступит.



С этими словами он убеждает.

Ты забываешь о том, что он говорил, но какое-то беспокойство поселяется в

твоей душе. И вечером, перед сном, ты сам себе говоришь: «День не увеличивается. Он такой же короткий. Наверное, кто-то его укорачивает...»

Мама кричит, чтобы ты немедленно отправлялся в постель. Но в этот момент что-то появляется за окном.

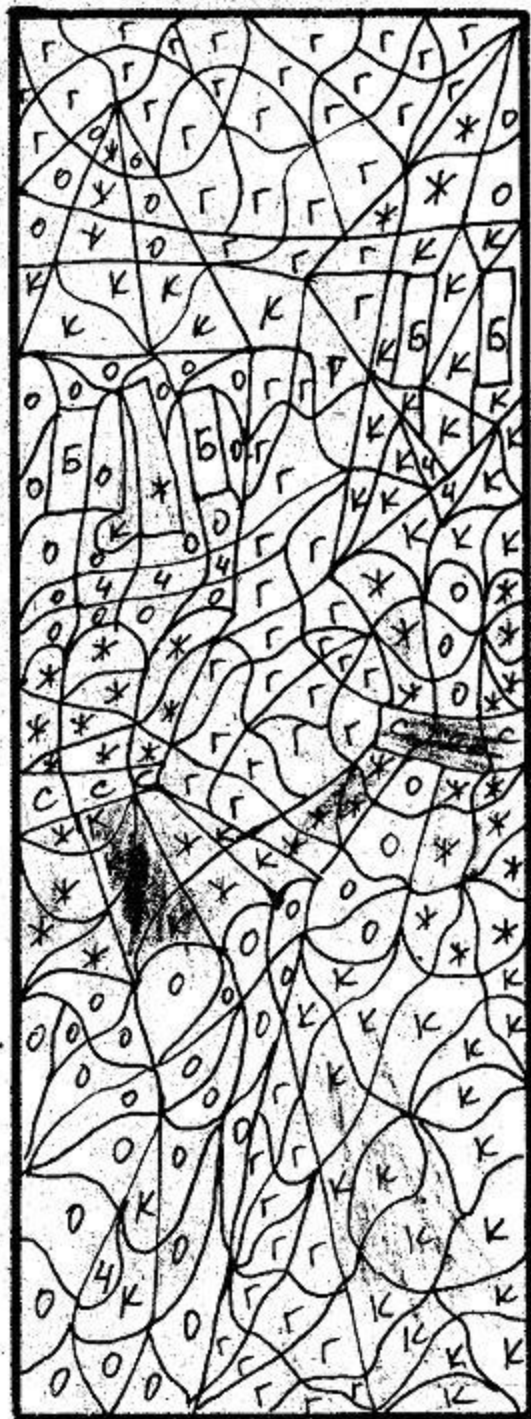
Ты решаешь спокойно лечь спать (тогда смотри п. 39), но можешь пристально взглянуть в мрак ночи (п. 17).

**1.** Ведьма очень осторожна. Ей явно не хочется тревожить аспида. Она медленно тает в воздухе. Проходит несколько минут, и вот она вновь выступает из тумана. В ее руках — разрыв-трава.

— Прикоснешься стебельком к железу — любой замок, любая цепь, любое оружие враз переломится! — говорит она тебе и исчезает. Твоя власть над ней закончилась. Можешь отправляться назад, на распутье (п. 21), а можешь пошляться еще по Яви (п. 44).

31

**2.** Свойство голоса птицы Сирин — дарить забвение. И вот ты ничего уже не помнишь из того, что происходило с тобой на протяжении этой ночи. Ты оказываешься на пороге маминной спальни (п. 39)...



**1.** Раскрась картинку по цветам, и Сторожа-истуканы предстанут перед тобой во всей славянской красе (ж — желтый, о — оранжевый, к — коричневый, с — синий, г — голубой, ч — черный, б — белый). Когда найдешь драгоценные камни для их глаз, вставь в глазницы сапфир (синий), бирюзу (голубой), аметист (фиолетовый), изумруд (зеленый).



**3.** Перед тобой — развилка.

Пойдешь направо — п. 5.  
Пойдешь налево — п. 53.  
Пойдешь прямо — п. 69.

**4.** Огненные перья птицы вспыхивают. Она поглощает ветви и шишки в еди-



ный миг. Тело ее наливается ярким огнем, и она уже сама, без твоей помощи, разрывает цепи. Твоя разрыв-трава так и не пригодилась тебе. Симаргл поспешно начинает склеивать весь древесный мусор вокруг. Она крепнет на глазах.

Но в это мгновение появляется сам Корочун (п. 33).

**5.** Перед тобой — развилка.

Пойдешь направо — п. 60.  
Пойдешь налево — п. 69.  
Пойдешь прямо — п. 51.

**6.** Навье царство — царство мертвых. Это видно сразу. В Нави сумеречно, невесело и отвратительно пахнет мертвечиной. Ты можешь вернуться на распутье и прогуляться в Правь или в Явь (п. 21), а можешь тронуться дальше, туда, где видна зловещая птица Сирин, которая, кажется, тебя уже

увидела и открыла рот, чтобы запеть (п. 44).

**7.** Вокруг немало всякой всячины — шишки, веточки, травинки и даже ягодки, пробивающиеся сквозь снег вблизи от того места, где сидел Симаргл. Ты дашь птичке шишек и веток (п. 4) или ягод и травинок (п. 46).

**8.** Да, это Полкан, получеловек-полукозл. От его храпа дрожат деревья. Видимо, спит он тут долго, потому что сквозь его волосы проросли уже травинки, а на хвосте зазеленели всходы. Рядом ненужными железками валяются топорик и нож. Ты проходишь мимо (п. 31), пробуешь разбудить Полкана (п. 28) или тихонько забираешь нож и топор, а потом уходишь дальше, на поиски разрыв-травы (п. 41).



**9.** Змиулан садится со звуком падающего бомбардировщика. Однако когда наступает тишина, он вполне способен разговаривать. И на твое приветствие отвечает хотя и громко, но вполне членораздельно. Однако на просьбу отдать тебе камни — бирюзу и аметист — реагирует громким трубным хохотом:

— Не тобой положено — не тебе и взять! — возглашает он. — Стань моим слугой, а там посмотрим.

По здоровом размышлении ты находишь, что эта идея не так уж невозможна. И соглашаешься (п. 47) или все-таки отказываешься (п. 29).

**10.** На поляне, которая, как грядка, засажена все-



возможной травой, очень зелено. Очерченный круг удивительных растений так и притягивает шаловливые ручки: сорвать плакун-траву, одолень-траву, саву-траву. Даже цвет папоротника слабо мерцает где-то в середине. А с краю растет та самая разрыв-трава. Только одна заговоздка: вокруг поляны свернулся кольцом АСПИД.

Если в подчинении у тебя есть ведьма, ты приказываешь ей принести тебе разрыв-траву (п. 1). Если нет, то можешь броситься на аспида с топором (п. 24). Или использовать огниво (п. 27).

**11.** Как здорово! Теперь у тебя есть два камня! Ты с сожалением покидаешь райский Ирий-сад. А на распутье с торжеством вставляешь сапфир и изумруд в глазницы истукана, который загораживает путь. Тебе кажется,

что истукан благодарно подмигивает.

Если оба истукана уже с глазами, а в кармане у тебя лежит разрыв-трава — отправляйся на п. 48. Если чего-то еще нет — п. 21.

**12.** Стебелек разрыв-травы производит магическое действие — цепь лопается со звуком рвущейся струны. Разрыв-трава рассыпается в прах, но огненная птица свободна. Однако она так слаба, что не может даже взлететь. Вокруг немало всякой всячины — шишки, веточки, травинки и даже ягодки, пробивающиеся сквозь снег вблизи от того места, где сидел Симаргл. Ты



дашь птичке шишек и веток (п. 52) или ягод и травинок (п. 46).

**13.** Стебелек разрыв-травы производит магическое действие — смертоносный посох лопается со звуком рвущейся струны. Разрыв-трава рассыпается в прах, но тут... (п. 2).

**14.** Освободившись от волшебного оружия, Индрик-зверь коротко ржет и

**2.** В тумане над Ирий-садом порхают пять стражей-ласточек. Найди их.







в мгновение ока уносится прочь. А ты идешь к Студенцу-озеру, которое стало местом пленения огненной птицы Симаргл (п. 67).

**15.** Жадность — не лучшее твоё качество. Не успеваешь ты добраться до вождельного распутья, как весь твой драгоценный груз превращается в мелкие камушки — речную гальку. Ты можешь плюнуть на это дурацкое занятие и вернуться домой (п. 39), а можешь со вздохом начать своё путешествие заново (п. 21).

**16.** Возле сурового бора спит сладким сном богатырь. Правда, выглядит он как-то странно — верхняя



половина человеческая, а нижняя — конская. Ты знаешь, кто это (см. п. 8), нет — п. 65.

**17.** Ты пристально вглядываешься в темноту и вдруг видишь, как одна из звезд на ночном небе начинает увеличиваться в размерах. Ты, впечатленный, кидаешься к телефону, чтобы предупредить о необычном небесном явлении своего приятеля-астронома (тогда смотри п. 37) или ждешь,

затаив дыхание (п. 19).

**18.** Встречник — это странный вихрь, который не сулит ничего доброго, ведь в нем справляют свадьбу ведьмы. Ты можешь попробовать миновать его (п. 10). Можешь швырнуть в центр вихря ножик (п. 56), а можешь кинуть топор (п. 43).

**19.** Звезда увеличивается, и ты понимаешь, что это — некое живое существо, которое мчится к тебе. Проходит несколько мгновений — и юное лицо, удивительно похожее на твоё, смотрит с той сто-



роны стекла. И вдруг оно начинает говорить. Несмотря на то, что окно плотно закрыто, ты слышишь все:

— Послушай! Я — твой ведогон. Это значит — твоя тень, твоя душа, твоя жизнь. Никто из тех, кому полагалось бы помочь миру выжить, не откликнулся. И только ты услышал неслышимый Зов. Твоя душа готова к Деянию. Значит, именно ты можешь помочь. Ведь огненный диск Солнца никак не может начать увеличиваться день. И не наступит весна, не зазвонят ру-

чьи, не вернутся птицы. Огненная птица в плену у бога смерти и мороза. Ты откликнулся на зов — тебе и спасти Симаргла от Корочуна.

Ты не знаешь, кто это, — тогда иди на п. 39, к маме. Но если тебе уже знакомы эти имена — ступай на п. 25.

**20.** Правильное решение! Иначе ты забыл бы все на свете! Голоса Сирина уже не слышать, а перед тобой — самое странное гнездо, которое ты когда-нибудь видел. Сложено оно из костей, а лежат в нем необычной формы яйцо и... два драгоценных круглых камня — аметист и бирюза. Похоже, кто-то подложил их в это удивительное гнездо.

В этот момент раздаётся жуткий шум, от которого режет уши. Над гнездом, заходя на посадку, кружится Змиулан.

Ты пытаешься тут же схватить камни (п. 29) или пробуешь подождать хозяина и поговорить с ним (п. 9).

**21.** Перед тобой традиционная развилка дорог. На распутье — камень. Надпись: «Налево пойдешь — в НАВЬ попадешь. Направо пойдешь — в



ПРАВЬ попадешь. Прямо пойдешь в — ЯВЬ попадешь». А сбоку от камня стоят два удивительных истукана, которые как будто что-то охраняют. Выбирай дорогу Налево — п. 6. Направо — п. 64. Прямо — п. 26. К истуканам — п. 66.

**22.** Индрик-зверь останавливается как вкопанный. На боку его приторочено к седлу замечательное оружие — кийбий. Он спокойно ждет тебя и не возражает, когда ты к нему подходишь. Ты можешь осторожно обойти эту сказочную тварь и отправиться к Студенцу-озеру (п. 67). Можешь попробовать снять с него это оружие (тогда см. п. 14), а можешь попытаться его оседлать (п. 58).

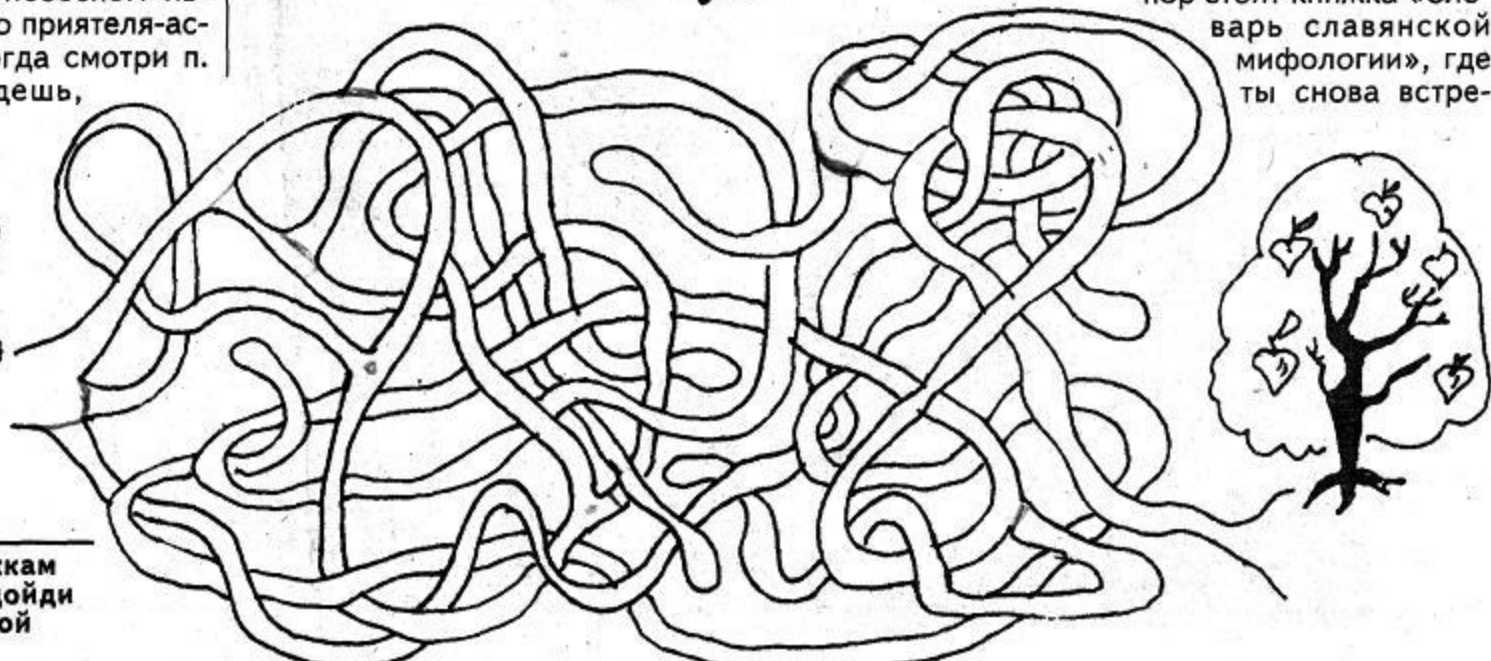
**23.** ...На твоего врага сзади налетает огненная птица. Ее опаляющий клюв рвет Корочуна на части. С треском ломается ледяное тело зловещего бога. И вскоре лишь грязные потеки остаются на его месте.

Симаргл свободен! Огненная птица машет пламенеющим крылом, и все, что прошло перед тобой в этом путешествии, меркнет. Ты вновь оказываешься дома, перед окном, в которое приветливо машет твой ведогон. А из-за края горизонта выглядывает уже румяное солнышко, предвещающая скорый приход весны.

А на полке у тебя с этих пор стоит книжка «Словарь славянской мифологии», где ты снова встре-



**3.** По дорожкам Ирий-сада дойди до волшебной яблони







тишься со старыми друзьями и врагами — с Корочуном, с птицами Сирином, Алконостом и Гамаюном, с Индриком-зверем и с Гриф-птицей, с аспидом и Змиуланом...

### Конец

**24.** Аспид — это такая тварь! Он ведь железом-то не берется! Читая нужно было словарики. А так — съел он тебя, и поминай как звали. А ведогон твой ничего уже поделывать не сможет. Разве что найдется еще один герой — с Корочуном сразиться и Симаргла освободить.

### Конец

**25.** Твой ведогон манит тебя пальцем, и — о чудо! — стекло растворяется, а за окном уже не заснеженная улица, а мягкий рассвет, теплый ветерок и дорога, которая скатертью ложится перед тобой. То есть самой настоящей ковровой дорожкой, которая слегка пружинит под ногами. Ты идешь вперед. Ведогон остается



4. Обведи точки по порядку, и увидишь птенчика Гриф-птицы

позади. Если ты поворачиваешь назад, то возвращаешься домой (п. 39), если решаешь отправиться на Подвиг в одиночку — п. 21.

**26.** Дорога скатертью разворачивается перед тобой. На краю скатерки сидит странная птица с удивительно умными глазами.

— Я — птица Гамаюн, — говорит она приятным мелодичным голосом.

Если ты знаешь, кто это, — п. 30. Если нет — п. 65.

**27.** Вот бы приятели удивились, как ты со сказочными тварями расправляешься! Действительно, аспид запросто можно сжечь! Он от одной искры загорается и полыхает ярким пламенем. При этом свете ты легко проходишь на полянку, срываешь разрыв-траву и возвращаешься с ней на распустье (п. 21). Или можешь попробовать набрать еще целую гору разных травок — вот ведь они какие полезные (п. 15)!

**28.** Полкан не будится. Похоже, он собирается проспать тут еще не один десяток лет. Ты со вздохом уходишь прочь (п. 44) или на всякий случай забираешь у него ножик и топорик и идешь на поиски разрыв-травы (п. 21).

**29.** В тот же миг как изпод земли вырастают вокруг Змиулана его верные слуги — псоглавцы. У них жуткие собачьи головы. Эти твари, рыча, надвигаются на тебя! Ты можешь с голыми руками очертя



голову кинуться в схватку (п. 47), сбежать на распустье (п. 21) или попытаться спрятаться в Костяном лесу, белеющем невдалеке (п. 54).

**30.** Птица продолжает:

— Я знаю все на свете, на земле, на небе и под небом. Ты пришел сюда спасти огненную птицу Симаргл от зловещего бога Корочуна, который посадил ее на короткую цепь, и от этого день на



земле не увеличивается. Ты сможешь это сделать, если пройдешь мимо Стражей к Студенцу-озеру и разомкнешь цепь Корочуна. Для Стражей нужны тебе камни: бирюза и аметист, изумруд и сапфир. Вставь их в глазни-

цы — они тебя и пропустят. Изумруд с сапфиром найдешь ты в Праве, бирюзу с аметистом — в Нави, а уж разрыв-траву, что железо размыкает, — здесь, в Яви.

Ты можешь отправиться обратно на распустье (п. 21) или двинуться дальше в Явь (п. 16).

**31.** Внезапно дорога-скатерть проминается. На встречу тебе несется жуткая тварь — это волкодлак.



Ты мог бы оборониться от него ножом, но увы! У тебя в руках ничего нет...

Последнее, что ты видишь, перед тем как умереть, — жуткая пасть, из которой каплет кровавая слюна.

### Конец

**32.** Как рассказывается во всех сказках, Гриф-птица может помочь тебе перенестись даже через море. Но... лодка надежнее.





5. Сколько золотых плодов висят на ветвях яблонь Ирий-сада и где спрятаны там драгоценные камни?



Ты отправляешься на поиски лодки (п. 31) или заворачиваешься в шкуру, надеясь на помощь Гриф-птицы (п. 68)?

**33.** Это жуткое существо. Ничего страшнее еще не попадалось тебе на этом пути. Потому что Корочун — это сама Смерть. Он улыбается тебе ледяной улыбкой и поднимает свой смертоносный посох... Если у тебя осталась разрыв-трава — бей ею по посоху (п. 13). Если нет — п. 36.

**34.** Ах, какая ошибка! Яйцо в твоих руках начинает трескаться, и оттуда проклевывается какая-то мерзкая тварь, которая издает чудовищные звуки — не то визг, не то скрежет. Мгновенно появляются псоглавцы, да и Змиулан выпархивает откуда-то издалека. Ты можешь бросить яйцо и рвануть вперед (п. 40), а можешь зажать этой твари клюв и кинуться прочь (п. 38).

**35.** Перед тобой — удивительная яблоня, где вместо плодов свешиваются с ветвей драгоценные камни — рубины, алмазы, изумруды, сапфиры, опалы... Ты нагребашь их в карманы, суешь в рубашку, пишаешь за пояс и мчишься к перекрестку (п. 15) или скромненько берешь два

нужных камня и вежливо удаляешься (п. 11).

**36.** Смертельный холод проникает тебе в кровь. Появляется оупляющее желание закрыть глаза, не двигаться, заснуть... Но ты с криком бросаешься на Корочуна — гибнуть просто так глупо! И тут... (п. 23).

**37.** Приятель спросонок плохо понимает, о чем идет речь, но наконец подходит к окну. Долго стоит там, а потом, вернувшись к телефону, раздраженно заявляет, что тебе мерещится всякая чепуха. Ты можешь отправиться с вестью к маме (п. 39), а можешь снова прилипнуть к окну (п. 17).

**38.** И зачем тебе этот выродок? Кинувшись вперед, ты случайно стряхнул с головы косточку. И стал видимым! Змиулан, спикировав наподобие истребителя вниз, вырвал из твоих рук птенчика (п. 47).

**39.** Ты идешь к маме, и она дает тебе настойку пустырника — чтобы ты не волновался. После этого ты ложишься спать, но во сне к тебе приходит ВИЙ, тот, кто навевает страш-

ные сны. И еще много, много ночей ты будешь мучиться кошмарами.

**Конец**

**40.** Теперь у тебя есть оба камня! Ты тихо-тихо убираешься из Нави. Жаль, что, как только ты покидаешь Навье царство, косточка рассыпается в прах. Впрочем, это не очень-то и важно — бирюза и аметист у тебя! И ты с торжеством вставляешь их в глазницы истукана, который загораживает путь. Тебе кажется, что истукан благодарно подмигивает.

Если оба истукана уже с глазами, а в кармане у тебя лежит разрыв-трава — отправляйся на п. 48. Если чего-то еще нет — п. 21.

**41.** Дорога разворачивается все дальше и даль-



ше. Внезапно вдали появляется странный вихрь — столб пыли, откуда доносится какой-то шум. Если ты догадался, кто это мчит к тебе в столбе ветра, — смотри п. 18. Если полагаешь, что это просто небольшое завихрение воздуха, — см. п. 65.

## Славянский сказочный словарь

**АЛКОНОСТ** — чудесная птица, жительница Ирия, райского сада. Голос ее сладок, как сама любовь.

**АСПИД** — крылатая змея, которая нос имеет птичий и два хобота (хвоста). Его невозможно убить: можно только сжечь.

**ВЕДОГОН** — незримый дух, сопутствующий людям до смерти. Появляется в виде звездочки в момент рождения человека и гаснет с его смертью. Во время сна может выходить из тела и бродить — так появляются сны.

**ВИЙ** — обитатель Навье-го царства, насылатель ночных кошмаров и ужасов.

**ВСТРЕЧНИК** — злой дух, который в виде вихря несется по дорогам. Неосторожного путника он может утащить с собой. В этом крутящемся вихре справляют свадьбу ведьма с чертом. Если бросить в этот вихрь ножик, то он рассеется, а нож упадет на землю, окрашенный кровью. А если бросить топор, то ведьма из Встречника перейдет в услужение к смельчаку.

**ГАМАЮН** — вещая птица, знающая все в мире и за миром, посланница богов, умеющая предсказывать будущее.

**ГРИФ-ПТИЦА** — наполовину птица, наполовину зверь. Таскает через море для своих птенцов целых быков, медведей: поэтому богатыри, желая попасть на остров Буян, заворачивались в шкуру и летели, а потом выкакивали перед ошарашенной птицей и отправлялись на подвиги.

**ЗМИУЛАН** — могущественный покровитель черных злых туч, смертельного дождя, воплощение злобы и хитрости.

**ИНДРИК-ЗВЕРЬ** — глава и владыка звериного царства. Когда Индрик-зверь разыгрывается, вся вселенная всколыхивается. Выглядит как конь с коровьим хвостом и рогом на носу.





**42.** Ты становишься невидимкой и осторожно двигаешься к гнезду. Псоглавцы не замечают тебя, и ты спокойно дожидаешься, пока Змиулан улетит на охоту. В гнезде по-прежнему камни и одно яйцо. Ты берешь оба нуж-



ных тебе камня (п. 40) или прихватываешь еще и яйцо (п. 34).

**43.** Топор летит в центр вихря как притянутый. Внезапный стон — и столб пыли оседает. Перед тобой понурившись стоит ведьма — наверное, та, что справляла свадьбу во встречнике. Она сумеречно говорит: «Приказывай, хозяин!» Ты суеверно крестишься и осторожно обходишь нечисть (п. 10) или велишь ей отвести туда, где растет разрыв-трава (п. 49).

**44.** Действительно, путешествие это за драгоценными камнями для глазниц истуканов не обещает быть легким. Вот и сейчас тебе нужно очень быстро решить — станешь ли ты слушать, что скажет тебе птица Сирин (п. 2), или ты заткнешь уши и промчишься мимо (п. 20).

**45.** Слуги Корочуна — медведи-шатуны, в кото-



рых превращаются бураны и волки-метели, — подбираются к тебе медленно. Но от них исходит такой нестерпимый холод, что твое тело начинает коленеть. Ты пытаешься выбраться из сжимающегося круга, но это бесполезно. Мороз-Корочун победил тебя. Кто-то другой придет сюда же выручать Симаргла.

**Конец**

**46.** Ох, какая это была ошибка. Влажные травинки и сочные ягоды гасят огненные перья. Птица потухает на глазах. Похоже, что зима никогда не кончится теперь. Жаль, что ты не сумел помочь людям вернуть весну...

**Конец**

**47.** В тот же миг как изпод земли вырастают вокруг Змиулана его верные слуги — псоглавцы. У них действительно собачьи головы. Они весело скалят-



ся, и ты вдруг понимаешь, что твое лицо тоже меняется. На нем растет шерсть, увеличиваются зубы... Ты тоже становишься псоглавцем.

А Симаргла вместо тебя будет спасать кто-то другой...

**Конец**

**48.** Оба истукана смотрят на тебя благодарными глазами. Путь открыт!

Но неожиданности не закончились! И мимо тебя по дороге проносится странная зверушка: конь, но с коровьим хвостом и рогом на носу. Если ты знаешь, как этот зверь



именуется, — оклики его (п. 22), если нет — п. 65.

**49.** Ведьма подхватывает тебя и несет куда-то. А по дороге мрачно заявляет: еще одно твое желание исполню, а дальше — поминай как звали. Вы прилетаете на полянку (п. 10).

**50.** Какая неосторожность! Это птица-белозуб! В тот же миг ты оказываешься дома и без сил опускаешься на пол. Над тобой хлопчет мама, приезжает «скорая», тебя увозят в больницу. Известно, когда ты придешь в себя. Похоже, что выручать Симаргла от Корочу-



на придется кому-то другому.

**Конец**

**51.** Перед тобой — развилка.

Пойдешь направо — п. 3

Пойдешь налево — п. 35

Пойдешь прямо — п. 69.

**52.** Огненные перья птицы вспыхивают. Она поглощает ветви и шишки в единый миг. Тело ее наливается ярким огнем, и она сама уже, без твоей помощи, начинает склеивать весь древесный мусор вокруг. Она крепнет на глазах.

Но в это мгновение появляется сам Корочун (п. 33).

**53.** Перед тобой — развилка.

Пойдешь направо — п. 35

Пойдешь налево — п. 69

Пойдешь прямо — п. 62.

**54.** Очень точное название! Вокруг стоят деревья, стволы и ветви которых состоят из костей. Кости с остатками мяса, кости свежие, кости старые и пожелтевшие... Они с треском сшибаются под странным ветерком Навьего царства. Псоглавцы останавливаются где-то на границе леса. Им не до тебя. Они нашли какую-то не до конца обглоданную тушу

**6.** Змиулановы няньки не могут найти своих воспитанников. Какое яйцо принадлежит каждой из змей?





7. Лебединые девы плавают в Студенец-озере. Найди между ними 10 отличий.



и теперь грызутся из-за нее.

Самое забавное, что в этом лесу есть свои обитатели. Вот заячий скелет скачет от останков лисы. Вот костяк суслика грызет кору костяного дерева. А вот Птица-Юстрица свила гнездо у самых корней ог-



ромного костяного дуба. Она приносит в гнездо костяные веточки, и ты наблюдаешь за ней с немалым интересом. Внезапно ты замечаешь, как Птица-Юстрица взяла в клюв веточку и... исчезла. Обнаружилась она уже в гнезде, когда эту веточку-косточку выпустила из клюва.

Тогда невидимым стало гнездо!

Всполошенная птица выбросила косточку.

Ты схватишь Птицу-Юстрицу (авось пригодится!) — п. 50.

Или подберешь косточку? — п. 63.

55. Перед тобой — развилка.

Пойдешь направо — п. 35.

Пойдешь налево — п. 60.

Пойдешь прямо — п. 5.

56. Нож летит, как притянутый. Он втыкается в столб пыли, как в живое существо. Изнутри слышен сдавленный стон. Вихрь опадает, пыль рассеивается, и перед тобой никого нет. Только на ноже, упавшем на землю, сияет несколько капель крови, а рядом падает огниво. Подбираешь все это и идешь дальше (п. 10) или проходишь мимо, суеверно боясь прикоснуться к ведьминым «подаркам», — п. 44.

31

57. Ты становишься невидимкой и осторожно двигаешься к гнезду. Псоглавцы не замечают тебя, и ты спокойно дожидаясь, пока Змиулан улетит на охоту. В гнезде по-прежнему камни и одно яйцо. Ты берешь оба нужных тебе камня (п. 40) или прихватываешь еще и яйцо (п. 34).



58. Индрик-зверь совершенно не возражает против этого. Он взвизгивает в воздух и мгновенно доставляет тебя к Студенцу-озеру, которое стало местом пленения огненной птицы Симаргла (п. 67). Не забудь только снять с него волшебное оружие — кийбий.

59. Мелодичным голосом отвечает Алконост на твоё приветствие. Она знает, зачем пожаловал ты в их царство.

— Труден путь до Студенца-озера, где держит злое Корочун огненную птицу Симаргла. Если сумеешь ты пройти Сторожей, вставив им в глазницы камни драгоценные, то сможешь дотуда добраться. А если есть у тебя разрыв-трава, что в Яви растет, то и



цепь ты разомкнуть сможешь. Здесь же, в Ирийсаде, спрятаны два камня — сапфир с изумрудом. Только добраться до дерева, где они спрятаны, нелегко. Если сможешь сделать это — значит, ты действительно достоин освободить красно солнышко. Ступай по дорожкам. В конце концов найдешь дерево с плодами драгоценными.

Перед тобой — развилка.

Пойдешь направо — п. 69.

Пойдешь налево — п. 51.

Пойдешь прямо — п. 5.

60. Алконост что-то поет тебе вслед. Ты понимаешь только, что где-то в саду

## Славянский сказочный словарь

**ИРИЙ-САД** — райский сад, небесное царство по ту сторону облаков.

**КОРОЧУН (КАРАЧУН)** — подземный бог морозов. Имя это происходит от слова «укорачивать», потому что Корочун всегда укорачивал светлую часть суток и не выпускал на небо солнышко. Слугами злого Корочуна были медведи-шатуны, в которых оборачивались бураны и стаи волков-метелей. Бог этот был так грозен, что до сих пор выражение «Корочун кого-то хватил» значит — кто-то умер, «задал карачуна» — убил.

**КИЙ-БИЙ** — сказочное оружие, побивающее врагов до богатырского приказа.

**НАВЬЕ ЦАРСТВО** — царство мертвых, подземный мир, мир прошлого.

**ПОЛКАН** — получеловек-полуконь. Славился силой и выносливостью.

**ПРАВЬ** — место, где правит справедливый божественный закон, согласно которому существует мир.

**ПСОГЛАВЦЫ** — сказочное племя злобных и страшных тварей.

**ПТИЦА-ЮСТРИЦА** — так называла народная молва страшную болезнь — холеру. Имела она вид огромной черной птицы со змеиными головами и хвостом. Несет болезнь и смерть.

**РАЗРЫВ-ТРАВА** — удивительное растение, которое разрушает прикосновением любое железо, отпирает замки, разрывает цепи.

**СИРИН** — темная птица, посланница Навьего царства. До пояса — прекрасная девушка. Кто послушает ее голос, забывает обо всем на свете и умирает.

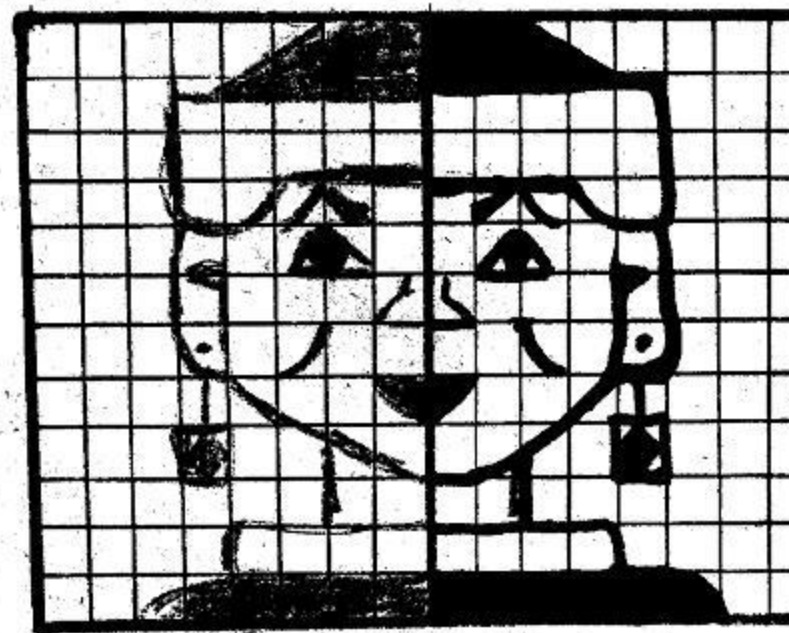
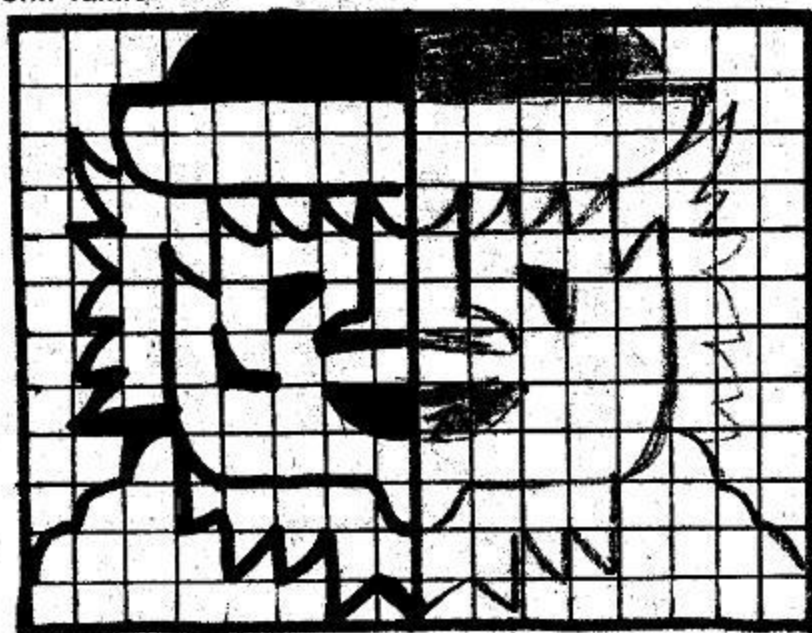
**СИМАРГЛ** — огненная птица с пламенеющими крыльями, божество древних славян, олицетворение огня и солнца, посредник между людьми и богами.

**СТУДЕНЕЦ-ОЗЕРО** — место обильное, но холодное, однако кто в том озере искупается, тот здоров будет.

**ЯВЬ** — место, где живут не боги и не навьи (мертвецы), а простые люди, древние славяне.



8. В кого превратится Корочун, когда станет добрым? Дорисуй по клеточкам этих персонажей и отгадай, кто они такие



спрятаны драгоценные камни для глазниц Сторожей, которые не пускают тебя к Студенец-озеру, где зловещий Корочун держит огненную птицу Симаргла. Ну, найти драгоценные камни — это тебе раз плюнуть.

Перед тобой — развилка.

Пойдешь направо — п. 69.  
Пойдешь налево — п. 51.  
Пойдешь прямо — п. 5.

**61.** Кий-бий вступает в сражение. Им даже не надо размахивать — волшебное оружие разбивает медвежьи головы, ломает хребты волкам-мете-



лям. И вскоре снежные бураны, вылетающие из тел погибших тварей, затихают где-то вдали, кий-бий улетает куда-то вслед за ними, а на берегу остаются лежать несколько десятков звериных шкур. Но желанный остров, где Корочун держит на цепи огненную птицу, еле виднеется в самом центре озера.

Вокруг царит безмолвие. Кроме следов битвы, на снегу ничего не видно. Хотя... есть еще следы огромных птичьих лап. Похоже, что здесь прожива-



ет Гриф-птица. Если ты знаешь, кто это, — см. п. 32. Если нет — п. 65.

**62.** Перед тобой — развилка.

Пойдешь направо — п. 53.  
Пойдешь налево — п. 55.  
Пойдешь прямо — п. 62.

**63.** Правильно! Это кость-невидимка! С ее помощью ты точно сможешь проникнуть к гнезду Змиуланы и вытащить камни. Только где же надо держать эту волшебную косточку?

Кладешь ее в карман (п. 42) или аккуратно пристраиваешь на голову и двигаешься осторожненько (п. 57).

**64.** Дорога направо — дорога в Правь, справедливое и ясное место. Там, в Правь, произрастает прекрасный Ирийсад, райское место, где не бывает зла, мороза и лукавства. Алконост, птица радости, встречает тебя чудесной песней. И ты понимаешь, что здесь, в Ирии, бояться нечего. Можешь пройти вперед (п. 60), а можешь заговорить с Алконостом (п. 59).

**65.** Пожалуй, тебе надо отвлечься от подвигов и прочесть ССС — Сказочный славянский словарь.

**66.** Истуканы эти — два бога. Они сделаны из золота и серебра. Но у них пустые глазницы! Если тебе нечего вставить им вместо глаз, ты можешь попробовать пройти мимо них (п. 45) или вернуться к камню на распутье (п. 21). Если ты смог вставить идолам глаза из драгоценных камней, а в кармане у тебя лежит разрыв-трава — п. 48.

**67.** Студенец-озеро перед тобой. Оно действительно холодное. Ты чувствуешь, как начинаешь замерзать. Но... внезапно тебя пробивает пот. Потому что на берегу появляются слуги Корочуна — медведи-шатуны, которые превращаются в бураны, и стая волков-метелей.



Если тебе есть чем сражаться, то командуй — твоё оружие само рубит врага (п. 61), если нет — п. 45.

**68.** Сказки не вдали. Не успеваешь ты еще как следует замерзнуть, как что-то резко поднимает тебя вверх. И ты понимаешь,

что летишь. Впрочем Гриф-птица огромна, озеро невелико, так что полет оказывается недолгим. После ощутимого толчка о землю ты разрачиваешься. Ошалел Гриф-птица (которая принесла птенцам тушку и лакомиться) испуганно шарахается прочь и улетает. А ты оглядываешься кругом: остров посредине Студенец-озера затянут туманом. И только в середине туман рассеян и холодно. Потому что та-



прикованный к железным цепям, сидит Симаргл — огненная птица. Она всем исхудала и даже в виде тебя не может взмахнуть крылом.

Ты можешь попробовать разорвать цепь с помощью разрыв-травы (п. 12), а можешь сперва кормить несчастное существо, которое явно умрет через минуту-другую (п. 7).

**69.** Перед тобой — развилка.

Пойдешь направо — п. 69.  
Пойдешь налево — п. 51.  
Пойдешь прямо — п. 5.

«Комочек» придумывали и рисовали Еля Карева и Алена Казнова.